UNIVERSITETI I PRISHTINËS ’’HASAN PRISHTINA’’
Fakulteti Filozofik - Departamenti i Sociologjisë
Lënda: Metodat e hulumtimit empirik



Ndikimi i lojrave digjitale në procesin kognitiv tek fëmijët e moshës 9 vjeç

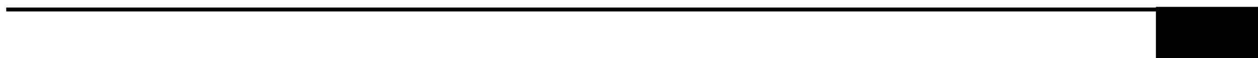
Lloji i punimit:Hulumtim

Mentor: PhD. Ass. Shemsi Krasniqi
Ass. PhD kand. Artan Krasniqi

Studentja:
Fikrete Veselaj

Prishtinë

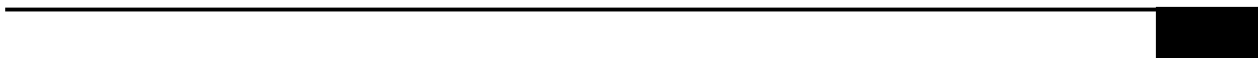
Janar, 2022



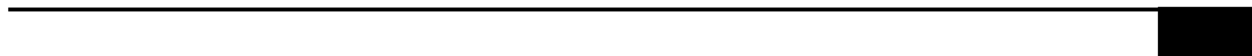
ABSTRAKT

Ky hulumtim ka për qëllim të hetoj nëse lojrat digjitale shkaktojnë rënjen apo rritjen e procesit kognitiv tek fëmijët, sidomos me theks të veçant tek të nxënit në mësime. Pesë (5) fëmijët të moshës 9 vjeçare, të shkollës SHFMU 'Naim Frashëri', janë marrë në studim pasi që ata janë në një fazë delilkate para pubertetit, dhe se zhvillimi i tyre është specifik si për nga aspekti psiqik, social dhe emocional po ashtu edhe nga ai fizik. Përveç ndikimeve si më lartë, për prindër është me rëndësi edhe ndikimi i lojrave digjitale në perfomancën e të nxënit në mësime.

FJALËT KYQE: Lojra digjitale, proces kognitiv, teknologjia edukative, American Academy of Pediatrics, World Health Organisation – WHO, Centers for Disease Control and Prevention, izolimi social



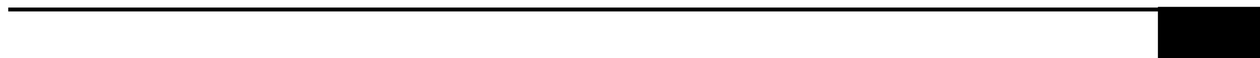
Përmbajtja



HYRJE

Duke pasë parasyshë që mosha 9-të vjeçare është moshë e fëmijërisë së mesme dhe është mjaft e ndjeshme në zhvillimin e fëmijëve parapubertetit, ku dihet se fëmijët në këtë moshë përjetojnë ndryshime si emocionale ashtu edhe fizike, atëherë është evidente që fenomeni i përdorimit të paisjeve digjitale në formë të lojës do të ketë ndikim të konsiderueshëm në zhvillimin si psiqik e social, por edhe fizik.

Qëllimi i këtij punimi është që të hulumtoj fenomenin e përdorimit të pajisjeve digjitale tek fëmijët për video lojra. Përdorimi i tepërt i lojrave digjitale në baza ditore: pa kontroll, sigurisht që i bënë më pasiv fëmijët në të nxënit në mësime, por edhe mundet t'i dërgoj në izolim social, duke mos pasur kohë të kalojnë në shoqëri së bashku me moshatarët e tyre. Viteve të fundit, veç se jemi në dijeni që është rritur në masë të madhe përdorimi i lojrave digjitale nga grupmosha të ndryshme të fëmijëve. Po ashtu zhvillimi i hovshëm digjital, dhe prodhimi i madh i tyre, ka bërë të mundur që shumë paisje digjitale të mençura të jenë në dispozicion të fëmijëve. Prandaj, si rezultat është shfaqur edhe ky fenomen kur shumica nga ne mendojmë, dhe brengosemi se fëmijët secilën herë e më shumë po qëndrojnë më shumë me këto paisje sesa me moshatarët e vet, dhe mbi të gjitha perfomanca e pa knaqëshme në mësime. Kjo është arsyje për t'u brengosur, dhe për çdo prind paraqet problem kur dihet se ata për shkak të obligimeve në punë dhe dinamikave jetësore nuk kan mundësi të përcjellin apo të bëjnë plane për meanxhimin e kohës të qëndrimit pranë ekraneve të pajisjeve digjitale. Duhet edukim i mirëfilltë për fëmijët e kësaj moshe sepse mund të hasim në rezistencë e që për pasoj mund të manifestohet me sjellje agresive. Ka debate të shumta se të gjitha lojrat digjitale nuk janë të dëmshme nëse ato kan përmbajtje edukative, por ne e dijmë që shumica prej tyre edhe nuk janë të tilla! Ka lojra që promovojnë dhunë, devijim edhe ndikojnë në rënjen e perfomancës në mësime. Ky fenomen ka bërë që shumë institucione të mirren seriozisht me këtë qështje. Sipas Organizatës Botërore të Shëndetësisë –



OBSH (ang. World Health Organisation -WHO), Akademisë Amerikane të Pediatrisë (ang. American Academy of Pediatrics) dhe Qendrës për Kontrollin dhe Parandalimin e Sëmundjeve (ang. Centers for Disease Control and Prevention) për fëmijët e kësaj moshe limiti për të qëndruar pranë pajisjeve digjitale është prej 1 deri në 2 orë.

Kanë dalë me rekomandim për kufizimin e kohës sa duhet fëmijët të qëndrojnë para ekraneve digjitale, dhe gjithashtu kanë propozuar edhe Media plan familjar për menaxhimin e kohës se sa duhet fëmijët të qëndrojnë para ekraneve digjitale (American Academy of Pediatrics, 2022).

SHQYRTIMI I LITERATURËS

Për fenomenin e përdorimit të lojrave digjitale tek fëmijët ka literaturë të mjaftueshme dhe në shumë burime. Burimet kryesisht janë të bazuara në portalin e Google Scholar.

Disa nga të dhëna sekondare lidhur me temën se si video lojrat ndikojnë në mirëqenien psikosociale të fëmijëve, si përshembul për efektet e video lojrave në sjelljen agresive të fëmijëve, kemi gjetur këtë link me këta autorë (Lobel et al., 2017). Ka mendime të ndryshme se ndikimi i lojrave rritë proceset kognitive, poqese përdorim teknologjia edukative, ku lojrat janë të dizajnuara sipas ndonjë programi edukativ, Chuang, T.-Y., & Chen, W.-F. (2009). Për sjelljen sociale si proces kognitiv në vete mjaft bukur është përshkruar në këtë burim (Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. (2006).

METODOLOGJIA

Në këtë hulumtim është përdorur metoda kualitative, dhe si instrument kam përdorur intervista me pyetje të strukturuara të pa standardizuar.

Të dhënat primare janë mbledhur me nxënësit e klasës së IV-të, shkolla fillore e mesme e ulët SHFMU “Naim Frashëri” në Prishtinë. Secilin nga



prindërit e fëmijëve është kontaktuar përmes bisedave telefonike, dhe me lejen e pëlqimin e tyre kam arritur ti realizoj intervistat. Po ashtu gjatë procesit të intervistimit janë të relizuara gjithësej pesë intervista, dy vajza dhe tre djem të moshës së njejtë. Pyetja e parë ka qenë: 1.A luani lojra digjitale dhe sa orë në baza ditore luani? Pyetja e dytë: 2.Cilat lojra digjitale preferoni t’i luani, dhe si quhen ato lojra? Pyetja e tretë: 3. A luani lojra fizike apo verbale, dhe si quhen ato lojra? Pyetja e katërt: 4.Në kohën e lire më shumë ju pëlqen të lexoni ndonjë libër ose lektyrë, apo të luani lojra digjitale? Tre intervista janë realizuar ballë për ballë me respodentët ndërsa dy të tjerë nëpërmjetë intervistimit telefonike.

REZULTATET

Në këtë pjesë të dokumentit kemi paraqitur rezultatet e hulumtimit. Në hulumtim kan marrë pjesë pesë (5) nxënës të moshës 9 vjeçare. Atyre ju parashtuan disa pyetje të strukturuara. Në pyetjen: 1.A luani lojra digjitale dhe sa orë në baza ditore luani, të gjithë respodentët janë përgjigjur me fjalën; po luajmë. Një djalë luanë 5 orë, djali tjetër luan 3 orë, tjetri luan 2 orë. Po ashtu njëra vajzë thotë që luan 2 orë ndërsa vajza tjetër thotë që luan 4 orë në baza ditore. Në pyetjen e dytë; 2.Cilat lojra digjitale preferoni t’i luani, dhe si quhen ato lojra, tre djemët janë përgjigjur po luajm dhe ato lojra quhen; Minecraft, Roblox, Hey Day,Brawl Stars, Craftsman, Building craft. Po ashtu edhe dy vajzat jan përgjigjur pyetjes së njejtë po luajm dhe lojrat quhen; Chess-Prince dhe Type Spin, pastaj Turbo Rocket Games. Pyetjes së tretë; 3. A luani lojra fizike apo verbale, dhe si quhen ato lojra, është përgjigjur një vajzë dhe një djalë: jo nuk luajm lojra fizike, ndërsa një djalë: po luaj lojën shah dhe me guri,

po ashtu djalit tjetër është përgjigjur që luan lojra fizike dhe ato janë shah dhe lego, si dhe një vajzë është përgjigjur po luaj lojra fizike si: tenis dhe lojën tradicionale me guralec. Sa i përket pyetjes së fundit e që është: Në kohën e lirë më shumë ju pëlqen të lexoni ndonjë libër ose lektyrë, apo të luani lojra digjitale; një vajzë thotë po lexoj libra ose lektyra por ndonjëher edhe luaj lojra digjitale, dy respodentët (vajzë, djalë) rrallë lexojmë, dhe dy respodentët tjerë përgjigjen(djalë, djalë) jo nuk lexojmë fare.

Tabela e të dhënave					
Lojra digjitale në orë:	5	3	2	2	4
Lojra fizike në orë:	0	0	1	2	0
Lexim	Jo	Rrallë	Jo	Rrallë	Rrallë

Vlera mesatare e lojrave digjitale =(5+3+2+2+4)/5 = 16/5 = 3.2 = 3orë e 12 min

Vlera mesatare e lojrave fizike = (1+2)/5 =3/5 = 0.6 orë= 36min

Vlerat e paraqitura në tabelë janë orët jashta orarit të shkollës, sa i përket lojrave fizike, që nënkuptojnë që nuk janë orët e edukates fizike!

Sa i përket leximit të dhënat kanë dalë se fëmijët nuk preferojnë të lexojnë. Arsyet për këtë mund të jenë të ndryshme. Ndoshta mund të jetë joshja e tepërt e lojrave. Mesatarja e kalimit të kohës në lojra digjitale sipas studimit ka dalë më lartë sesa rekomandimi që jep Akademia Amerikane e Pediatrisë, e që është 1-2 orë. Realisht ky numër mund të jetë edhe më i madh kur dihet se fëmijtë mund të mos jenë transparent në të dhënat që i kan ofruar.

Nga rezultatet kemi gjetur se: fëmijët e intervistuar kalojnë kohën më shumë në pajisje digjitale duke luajtur sesa duke mësuar diçka edukative. Nga natyra e lojrave që ata luajnë shumica janë lojra mekanike që më shumë vraprojnë pas rezultatit sesa që mësojnë diçka të re, me përjashtim të lojës së shahut: Chess-Prince. Lojrat e tjera më shumë ndikojnë në

zhvillimin e reflekseve por edhe të navigimit, duke zhvilluar motorikën por nga aspekti kognitiv e edukativ nuk kanë ndonjë përparësi. Duhet të theksojmë se meqenëse pyetjet janë të adresueme më shumë për kohën kur fëmijët janë jashtë procesit mësimor atëhere këto rezultate vlejnë për kohën kur fëmijët janë jashta orarit mësimor. Për nga aspekti social jashta orarit mësimor fëmijët më pak shoqërohen me bashkëmoshatarët e tyre, dhe këtë kohë kryesisht e kalojnë në shtëpi duke luajtur lojra digjitale. Aktiviteti fizik ka rënë si pasoj e kësaj, e kjo mund të ndikoj që të shfaqet obeziteti tek të rinjët. Leximi sipas rezultateve del të jetë i mangët dhe kjo është shqetësuese, kur dihet se leximi është një proces kognitiv jashtëzakonnisht i rëndësishëm në zhvillimin intelektual të më vonëshëm të fëmiut.

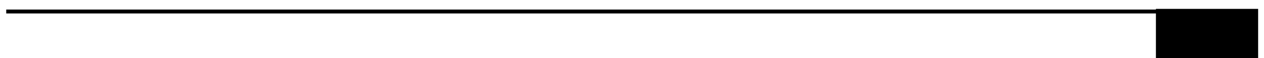
DISKUTIM

Çka d.m.th ky studim? Ka mendim për dhe kundër lidhur me fenomenin e përdorimit të lojrave që ndikojnë në socializim. Pra, a ndikojnë ato në izolim apo e kundërta, sepse varet nga lloji i lojrës digjitale. Është e debatueshme fakti se lojrat digjitale, e posaqërisht ato që luhen në rrjetë, duke angazhuar më shumë lojtar, mund të kan efekt pozitiv në socializimin e fëmijëve, edhe pse e pa zakonshme në formën onllajn (anlg.online). Në këto lojra përveç shkruarjes së mesazheve në mes ekipit, ka mundësi edhe biseda me zë, ku interaksioni është real. Është fenomen i ri sepse shoqërimi i tillë nuk ka ekzistuar më parë në këtë lloj. Pra, ky fenomen mund të quhet shoqërim online, dhe se ka mundësi shoqërimi me fëmijët që jetojnë e veprojnë në vende të ndryshme. Prandaj edhe komunikimi bëhet në gjuhë të ndryshme. Kjo përparësi edhe nga aspekti i mësimit të gjuhës, por edhe joshja për të mësuar kultura tjera.

Limitim i këtij hulumtimi është numri i paktë i respodentëve. Koha e shkurtë e studimit ka ndikuar në rezultate por ka pasur raste të interferimit të prindërve në intervistë. Kjo ka ndikuar edhe në përgjigjet e fëmijëve të cilët kanë sajuar ndoshta përgjigje të pasakta, dhe kjo sigurisht që ka pasur



efekt në të dhënat.



PËRFUNDIM/REKOMANDIM

Si përfundim mund të konkludojmë se përdorimi i pajisjeve digjitale nga ana e fëmijëve të moshës 9 vjeçare duhet patjetër të monitorohet nga prindërit apo ndonjë kujdestar i mundshëm. Kontrolli duhet të jetë i pashmangshëm ngase lojrat secilën herë po bëhen më lukrative për fëmijët të cilët nuk e kanë ende konceptin e kursimit të kohës, dhe nuk dinë të largohen nga loja duke qëndruar me orë të tëra. Qëndrimi i gjatë lojës ndikon negativisht si në zhvillimin psiqik e social, po ashtu edhe në atë fizik. Nga aspekti psiqik e social i kemi këto shfaqje negative: i len të pazhvilluar intelektualisht, dhe si rezultat nuk mund të përfundojnë asnjë punë duke filluar nga fillimi e gjerë në fund. I largon nga dëshira për të lexuar, e kjo pastaj ndikon në performimi e dobët në mësime. I bën antisocial, agresiv.
Nga aspekti fizik paraqitet obesiteti për shkak të pasivitetit, por edhe dëmtimi i mundëshëm nga drita e kaltër për çka edhe shumë paisje digjitale kan konfigurime të veçanta për të parandaluar ndonjë dëmtim të mundëshëm të shqipsave të të pamurit.

Sidoqoftë përkundër negativiteteve të shprehura më lart, gjithashtu kemi edhe disa anë pozitive gjatë përdorimit të pajisjeve, si përshembull: njohja e gjuhës angleze, navigacioni në ekranin digjital i cili i bënë fëmijët më të aftë që në të ardhmën të mësojnë aplikacionet e ndryshme softuerike shumë më lehtë se ata që nuk kan luajtur apo kan qëndruar larg pajisjeve digjitale. Dihet që sot në shumë vende të punës kërkohet njohja e aplikacioneve softuerike siç është rasti me Sistemin Office të Microsoft-it si Word dhe Excel. Po ashtu kërkohet njohja edhe e aplikacioneve të tjera që janë ndërtuar në bazë të specifikave të punës, apo përshtatje e biznes logjikës së atij institucioni.

Për fund mund të japim një rekomandim që përveç lojrave digjitale prindërit duhet ti inkurakojnë fëmijët të luajn edhe loja tradicionale si në fig 1.

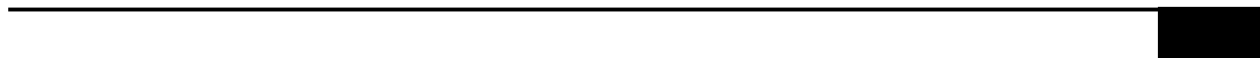






Fig 1. Loja me guraleca.

REFERENCA

[1] Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of youth and adolescence*, *46*(4), 884–897. https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z

[2] Huesmann, L. R., & Taylor, L. D. (2006). Media effects in middle childhood. Cambridge University Press.

[3] T. -Y. Chuang and W. -F. Chen, "Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study," *2007 First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGITEL'07)*, 2007, pp. 114-118, doi: 10.1109/DIGITEL.2007.24.

[4] American Psychological Association. (2022). Family Media Plan. https://www.healthychildren.org/English/media/Pages/default.aspx?_ga=2.108645762.1685984316.1642448020-939093155.1641813568&_gl=1*65beka*_ga*OTM5MDkzMTU1LjE2NDE4MTM1Njg.*_ga_FD9D3XZVQQ*MTY0MjQ0ODAxOS4zLjEuMTY0MjQ0ODA4NC4w#home

[5]